# Revelação

Jornal-laboratório do curso de Comunicação Social

UNIUBE
Educação e Responsabilidade Social

Ano VI•nº251•Uberaba/MG•de 24 a 30 de junho de 2003

Capa: André Azevedo / Ilustração: reprodução

## Dependência química

# O FIM DA LIBERDADE

## Uso abusivo de drogas compromete o controle sobre a própria vida

págs. 6 e 7

issuu-downloader.com

## Editorial

# Variedade de assuntos

O *Revelação* traz, nessa edição, uma variedade de assuntos: receitas juninas, arraial, simpatias e jogos RPG. Assuntos tais como dependência química e projetos comunitários realizados pelos alunos também estão presentes em nossas páginas. Assuntos que estão, infelizmente, fazendo parte do cotidiano foram demonstrados: um deles é a violência contra a mulher. Essa situação está sendo explorada em novelas, discutidas em revistas femininas, estão sempre em pauta nas delegacias e instituições voltadas para a mulher. A violência é um triste assunto que ainda está em *voga*. Em voga, igualmente está a dependência química, problema que afeta nossos jovens e que deixam os pais literalmente de cabelo em pé.

**A violência é um triste assunto que ainda está em *voga***

Mesmo com os impasses do dia-à-dia, o editorial vem ressaltar o prazer que todos os envolvidos no *Revelação* sentem em elaborar esse jornal. Os alunos exercitam o *feeling* de jornalistas, os professores mandam o recado acadêmico, e você ... bem, *você*, caro leitor, integrante da comunidade, possui papel fundamental em nosso processo de criação. Através de sua leitura, nas discussões suscitadas pelas reportagens feitas, o trabalho, ainda que ás vezes árduo, é gratificante... para alunos e professores.

# Agenda Cultural

Miriam Lins
7º período de Jornalismo

**Festa**

***Festa Caipira Beneficente promovida pela diretoria da comissão de festas do forum Melo Viana***

Local: Praça Manoel Te rra (em frente ao Mercado Municipal)

Data: 05/07/2003

Horário: 16:00 às 24:00 hrs

Animação: Jogos e brinquedos; som eletrônico, programação cultural diversificada, quadrilha, palhaços, Trio Ciariba e Grupo de Catira; duplas sertanejas e sanfoneiro.

**Palestra**

***1º Encontro de Arte e Educação em Uberaba***

Tema: "Inquietações e Mudanças no Ensino de Arte"

Data: 28/06/2003

Local: Auditório B da Faculdade de Medicina do Triângulo Mineiro - FMTM

Organização: Professores e alunos da Faculdade de Educação de Uberaba – FEU

Coordenação: Profª Elisa Muniz Barreto de Carvalho.

Convidados: Lucia Gouvêa Pimentel – Doutora em Arte Educação pela USP – ECA, vice-diretora da Faculdade de Belas Artes da UFMG; Anna Rita Ferreira de Araújo – Mestre em Arte Educação pela USP – ECA, diretora do Projeto Solidaried´arte'Martha Maria Prata Linhares – Mestre em Educação pela Pontificia Universidade Católica de São Paulo.

**Exposição**

***Exposição de esculturas de cerâmica e papelão***

Tema: "Experimentum"

Data: 04/07/2003

Local: Fundação Cultural de Uberaba

Horário: 20:00 hrs

Expositores: Ivani B. Bessa / José Eduardo

## Crônica

# Meu canto predileto

Adriana de Carvalho Rodrigues da Cunha
1º ano de Jornalismo

Aqui estou eu novamente. Sempre no mesmo canto de minha casa. Neste que é meu espaço, meu "mundinho particular", de onde já fui e voltei algumas vezes. A vida passa e cá estou eu novamente; no meu quarto, escrevendo como há dez ou talvez quinze anos atrás. As lembranças começam a surgir espontaneamente. Já não posso mais sentar na janela como antes, pois, agora o mundo é outro, a janela tem grades. Penso nas vezes que já pulei esta janela, que bom que agora não preciso mais pular. É claro, que a intenção do meu pai foi das melhores porque nosso bairro já não é mais tão seguro e as crianças, digo, meus filhos poderiam se machucar tentando alguma molecagem.

**Um dos meus maiores prazeres era sentar na janela alta e ficar olhando as estrelas enquanto escutava a Betânia cantando as músicas do Roberto**

Como moro em um sobrado de esquina, um dos meus maiores prazeres era sentar na janela alta e ficar olhando as estrelas enquanto escutava a Betânia cantando as músicas do Roberto, numa daquelas noites melancólicas, para não dizer dramáticas de "crise adolescente". No meu cantinho mágico tudo era possível.

Já estava demorando, saí dos meus devaneios quando meu irmão entrou no meu quarto com o seu fatídico: "E aí, irmã!" Respondo: "Beleza". A campainha toca, o alarme do carro dispara, minha mãe grita: "Adriana, venha tirar seu carro". Enquanto a Íris, nossa funcionária, subindo e descendo as escadas compõe uma melodia com seus chinelos que parecem feitos com uma capa de metal embaixo. São chinelos para sapateado, penso eu. Assim começa uma sinfonia sofrível.

O telefone toca sem parar e o maestro que é claro só podia ser meu pai dá uma de barítono com sua voz grave: "Adriana, onde você estava até as três da madrugada? Você não toma jeito menina! E sua mãe sempre atrasada. Sueli, Sueli, vou perder a hora". Diz, enquanto entra no meu quarto, sem a menor cerimônia e desliga o ventilador. "Para que ventilador?" Pergunta básica. Então ele abre a janela e diz novamente:"O ar puro é muito melhor". Sai como entrou, não deu tempo de retrucar. O som então está ensurdecedor. A Betânia, a tv, o telefone, a campainha, Íris com seu chinelo "toc toc", as crianças chegando da escola, chorando e sorrindo ao mesmo tempo e, para completar o quadro "Felliniano", meu irmão com seu rock progressivo tentando me convencer que: "É demais, irmã!"

Falando em Fellini, eu diria que somos uma daquelas típicas famílias italianas que ele tanto retrata em seus filmes. Acho que é por isso, que minha mãe adora os filmes dele. Se sente em casa. Comecei a sorrir e escutei minha mãe novamente esbravejar com meu pai, que tanto a provocou. Ele escuta quieto e no fim diz aquela frase que escuto desde que me conheço por gente: "Ah, esse sangue napolitano da sua mãe!"

Revelação Jornal-laboratório do curso de Comunicação Social, produzido e editado pelos alunos de Jornalismo e Publicidade & Propaganda da Universidade de Uberaba (revelacao@uniube.br)

Supervisora da Central de Produção: Alzira Borges Silva (alzira.silva@uniube.br) ••• Edição: Alunos do curso de Comunicação Social ••• Projeto gráfico: André Azevedo (andre.azevedo@uniube.br) Diretor do Curso de Comunicação Social: Edvaldo Pereira Lima (edpl@uol.com.br) ••• Coordenador da habilitação em Jornalismo: Raul Osório Vargas (raul.vargas@uniube.br) ••• Coordenadora da habilitação em Publicidade e Propaganda: Érika Galvão Hinkle (erika.hinkle@uniube.br) ••• Professoras Orientadores: Norah Shallyamar Gamboa Vela (norah.vela@uniube.br), Neirimar de Castilho Ferreira (neiri.ferreira@uniube.br) ••• Técnica do Laboratório de Fotografia: Neuza das Graças da Silva ••• Suporte de Informática: Cláudio Maia Leopoldo (claudio.leopoldo@uniube.br) ••• Reitor: Marcelo Palmério ••• Ombudsman da Universidade de Uberaba: Newton Mamede ••• Jornalista e Assessor de Imprensa: Ricardo Aidar ••• Impressão: Gráfica Imprima
Fale conosco: Universidade de Uberaba - Curso de Comunicação Social - Jornal Revelação - Sala L 18 - Av. Nenê Sabino, 1801 - Uberaba/MG - CEP 38055-500 ••• Tel: (34)3319-8953
http:/www.revelacaoonline.uniube.br ••• Escreva para o painel do leitor: paineldoleitor@uniube.br - As opiniões emitidas em artigos assinados são de inteira responsabilidade de seus autores



issuu-downloader.com

Folclore

# Qual a origem da Festa Junina ?

## No Brasil, a tradição veio com os portugueses

**Karla Marília Meneses**
**6º período de Jornalismo**

A quadrilha é uma dança francesa que surgiu no final do século XVIII e tem suas raízes nas antigas contradanças inglesas. Ela foi trazida ao Brasil no início do século XIX, passando a ser dançada nos salões da corte e da aristocracia.

Com o passar do tempo, a quadrilha integra o repertório de cantores e compositores brasileiros e tornando-se uma dança de caráter popular.

De acordo com os anais da História, a festa junina foi trazida para o Brasil pelos portugueses e espanhóis. As comemorações se iniciam no dia 12, véspera do Dia de Santo Antônio e terminam no dia 29, dia de São Pedro. O auge da festa acontece entre os dias 23 e 24, Dia de São João propriamente dito.

**As festas celebravam as colheitas e a devoção dos santos do mês, com destaque para o dia 24 de junho, dia do nascimento de São José**

As festas celebravam as colheitas e a devoção dos santos do mês, com destaque para o dia 24 de junho, dia do nascimento de São José. Para comemoração da colheita, aconteciam cantos, danças e, é claro, comidas. Apesar da atmosfera pagã, a devoção e a religiosidade estavam presentes. No Brasil, os festejos juninos acontecem com muito forró, fogueiras e as irresistíveis comidas típicas. No Nordeste, a Festa Junina é um evento tão grande quanto o Carnaval carioca. A festa de Campina Grande, na Paraíba, atrai milhares de pessoas e disputa com Caruaru, em Pernambuco, o título de maior São João do Mundo.

Os santos comemorados no mês são o Santo Antônio no dia 13; São João, no dia 24 e São Pedro, dia 29. Santo Antônio é considerado o santo casamenteiro. Dia 13, as pessoas realizam as *simpatias* e promessas para conseguir um casamento. Santo Antônio, ao nascer, recebeu o nome de Fernando: Fernando de Bulhões y Taveira de Azevedo. Virou Santo Antonio de Pádua apesar de ter nascido em Lisboa. Pádua foi a cidade onde faleceu. São João é considerado o santo das adivinhações e protetor dos doentes. Dia 23 de junho é acesa a fogueira em homenagem ao santo.

A fogueira é resultado de uma lenda: Isabel, grávida de João, encontrava-se nas montanhas de Judá na companhia de sua prima Maria, noiva de José. Maria combinou com José que quando o filho de Isabel nascesse, acenderia uma fogueira para avisá-lo, já que se encontravam numa região isolada. Por esse motivo a fogueira é acesa de véspera, dia 23.Já o "porteiro do céu" foi pescador. São Pedro é o considerado o protetor dos pescadores e em sua homenagem, procissões fluviais são organizadas, geralmente no dia 29. Pedro foi um dos apóstolos de Jesus. Por suas pregações, foi condenado a morrer na cruz - a história conta que foi crucificado de cabeça para baixo, por se considerar indigno de morrer do mesmo modo que Jesus Cristo.

reprodução

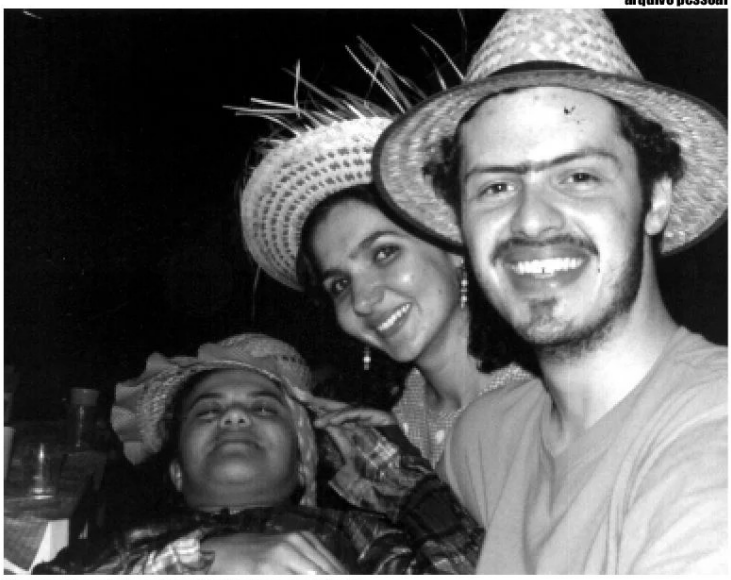
Um componente indispensável para a festa é a dança. Como citamos no início da matéria, a quadrilha, surgiu na Europa. Sendo uma dança coletiva de salão, entrou em nosso país no tempo da Regência e passa a cultivada pelas camadas populares ao ar livre. A animação possui um tom cômico. Na voz de comando dos marcadores de quadrilha populares, no Brasil, *en avant tous* do francês, se transformaria em alavantu, *balancé* em balanceio, *chemin du bois* em caminho da roça e *Retournez! Il pleut!* em "Volta que está chovendo!" ou "Olha a chuva!". Coisas da mistura brasileira…

issuu-downloader.com

## Festa

# Arraiá da comunicação

arquivo pessoal



Cassia, Alessandra e Rodolfo divertem-se na festa

Rodolfo Rodrigues
6° período de Jornalismo

A princípio uma organização muito das mal - feitas, pensava-se, até o dia. Fizemos noventa convites, mas o intuito era vender apenas cinquenta. Perdemos o controle e vendemos todos os convites, na porta ainda vendemos uma média de vinte. Um sufoco. Desesperados, pensávamos que não teríamos comida e muito menos bebida para todos os que foram à tal festa junina da Comunicação Social. Mais parecia festa de confraternização da Uniube, percebendo o número de pessoas de outros cursos presentes.

**O casamento aconteceu apesar dos trancos e barrancos**

Os problemas foram sanados, a comida excedia, compraram um número maior de bebidas e a festa rolou solta, regada com muita canjica, cachorro quente, pipoca, caldo de mandioca, cerveja gelada e muito vinho, sem esquecer do refrigerante e da famosa paçoquinha. Agora convenhamos, festa junina sem casório não existe, esse não faltou. Todos a caráter, verdadeiros caipiras. Os homens de *jeca* e as damas umas formusuras, com seus esvoaçantes vestidos de chita.

O padre era na verdade pastor, exorcizou meia dúzia de demônios arrecadou seu dízimo e fez um belo casório, não fosse as interrupções de bêbadas amantes do noivo; a gravidez anunciada da noiva e o arrependimento do pai da noiva vendo-a casar, o noivo pobre e sua mãe insuportável.

O casamento aconteceu apesar dos trancos e barrancos. E depois de todos os obstáculos sanados, a *quadrilha do Vai quem Quer* começou, os pares se acharam e a zorra foi armada. O padre, ah!, desculpem, o pastor, puxou a roda, que mais parecia um aglomerado de pessoas, de tanta desorganização. A combinação dos pares foi muito bem feita, pareciam todos loucos disformes, desordenados, ninguém sabia onde era o começo ou o fim da roda. Os comandos eram na maioria inventados na hora, *"a ponte quebrou"* foi substituída por, *"ó, o provão do MEC aí gente"*.

A cachaçada rolou até altas horas, passava das quatro da madruga quando as pessoas tomaram "desconfiômetro" e resolveram ir embora, mas o fim da festa aconteceu só as seis da matina. Na verdade o fim da festa é figurado, pois o fim mesmo nunca acontece. Na verdade, festa alguma que acontece em nosso meio universitário acaba.

# Vai uma simpatia e um quentão aí?!

## Receitas culinárias e para arranjar um marido fazem a festa

Karla Marília Meneses
6 Período de Jornalismo

Que o mês de junho é marcado por fogueiras, danças e bandeirinhas em todo o país, todo mundo já sabe. E todo mundo sabe também que junto com a festa muitas delícias vêm alegrar o paladar dos festeiros. Muitas receitas vieram de Portugal, porém, cá entre nós, ficaram mais gostosas quando receberam influência indígena e africana. Aí caiu, literalmente, na boca do povo. Vão aí algumas receitinhas para incrementar ainda mais a festa.

### Quentão

Ingredientes:
1 litro de pinga
(cachaça, aguardente)
5 limões
1 pedaço de gengibre cortado em pedacinhos
4 cravos
3 paus de canela
1/2 litro de água
1 copo de açúcar

**MODO DE PREPARO**

Numa panela, misture todos os ingredientes e deixe ferver. Coloque depois em uma chaleira e mantenha sempre quente. Sirva em tigelas de louça ou de barro.

### Pé-de-moleque

Ingredientes:
3 copos de leite
2 pratos fundos de açúcar
1 colher (sopa) de manteiga
1 colher (chá) de bicarbonato de sódio
1 prato fundo de amendoim

Modo de Preparo:

Em uma panela grande, coloque o leite, o açúcar, a manteiga e o bicarbonato de sódio, e leve ao fogo. Reduza o fogo e deixe ferver por 1 hora e meia, mexendo sempre, até formar uma calda grossa.

Enquanto isso, coloque o amendoim em uma assadeira e leve ao forno médio por 30 minutos, mexendo sempre, até que esteja torrado e a pele saindo com facilidade.

Para retirar a pele do amendoim, coloque-o em um pano de prato e esfregue. Separe a pele e reserve o amendoim torrado.

Retire a calda grossa de leite do fogo e bata bem. Assim que começar a açucarar, coloque o amendoim, misture e despeje em um mármore untado. Corte em forma de losangos e deixe esfriar antes de separar os pés-de-moleques.

### Simpatias

O assunto é o coração: aos solteiros e solteiras de plantão, as simpatias para arrumar um marido, ou mesmo um namorado, são tiro e queda. Muitas vovós e mamães garantem que casaram com a ajuda do nosso santinho casamenteiro, Santo Antônio. Orações e promessas também estão valendo contra aquele terrível "encalhe" !

- Para agarrar de vez aquele pretendente: consiga uma foto 3X4 dele. Desenhe um coração do tamanho da foto com o seu nome no meio. Cole o coração atrás da foto, pingue três gotas de cera de vela (vermelha, de preferência) em cima da foto e guarde dentro da sua gaveta de roupas íntimas.

- Pegue uma imagem de Santo Antônio, tire o menino Jesus e diga pra o santo três vezes: Santo Antônio, só vou devolver seu Menino Jesus quando arrumar um marido. Embrulhe o Menino Jesus num tecido vermelho e deixe num lugar bem escondido.

- Reconquistar o namorado

Amarre sete fitas de cores variadas em um estátua de Santo Antônio. Coloque-a dentro do guarda-roupa de cabeça para baixo. Em seguida, prometa ao santo libertá-lo quando seu amado tiver voltado para os seus braços.

### Oração de Santo Antônio

"Meu grande amigo Santo Antônio, tu que és o protetor dos namorados, olha para mim, para a minha vida, para os meus anseios. Defende-me dos perigos, afasta de mim os as desilusões e os desencantos. Faze que eu seja realista, confiante, digna(o) e alegre. Que eu encontre um namorado(a) que me agrade, seja trabalhador(a), virtuoso(a) e responsável. Que eu saiba caminhar para o futuro e para a vida a dois com as disposições de quem recebeu de Deus uma vocação sagrada e um dever social. Que meu namoro seja feliz e meu amor sem medidas. Que todos os namorados busquem a mútua compreensão, a comunhão de vida e o crescimento na fé. Assim seja."



issuu-downloader.com

## Universidade

# Empenho reconhecido

### Curso de Arquitetura da Universidade de Uberaba recebe prêmio por projeto comunitário

**Graziela Christina de Oliveira**
**1º ano de Jornalismo**

Em 2001, o curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Uberaba adotou como obrigatoriedade a realização de atividades comunitárias por meio dos alunos. Naquele ano, cinco projetos elaborados pelos alunos foram entregues para serem analisados. No ano seguinte, dentre estes projetos levantados, foi escolhido aquele que propunha a construção de um espaço público no conjunto Alfredo Freire para ser executado.

Esse tipo de trabalho é feito através de uma integração entre o curso, o instituto e os laboratórios. Todas essas atividades são idealizadas pelo curso e, posteriormente, executadas pelo laboratório que fica dentro do Instituto de Ciências e Tecnologia. "Estamos constantemente desenvolvendo pesquisas que depois são aplicadas no curso para serem mais elaboradas," disse o professor do curso José Carlos.

Um núcleo de pesquisa fica responsável pelo levantamento de dados que, em seguida, são encaminhados para os alunos. Todos os alunos do curso são envolvidos neste trabalho e ficam encarregados de elaborar uma outra etapa do projeto.

A idéia de construção da praça passou por todos estes processos. Primeiro, foi feito um diagnóstico entre a população e constatou-se a necessidade de um espaço de lazer como esse. Depois, o projeto foi para o laboratório onde se desenvolveu e retornou aos alunos que, então, começaram a concretizar o trabalho.

Para selecionar os alunos que iriam participar da construção da praça, o curso realizou uma espécie de concurso onde quem quisesse, poderia apresentar uma proposta para a execução do trabalho. Depois de uma análise, escolheu-se a proposta que mais se adequava à idéia e que, ainda assim, poderia sofrer intervenções.

Cerca de 40 alunos do 1º e 2º anos trabalharam de acordo com as novas diretrizes que colocavam essas atividades como obrigatórias. Além destes, todos os professores segundo a área de atuação de cada um e demais alunos de outros períodos que não tinham a obrigação do novo currículo, atuaram como voluntários. Os participantes foram alternados em grupos de 60 pessoas que se revezaram pela manhã e pela tarde durante uma semana.

**Curso de Arquitetura adotou como obrigatoriedade a realização de atividades comunitárias por meio dos alunos**

O trabalho, que se iniciou no final de Outubro do ano passado, teve que ser interrompido por causa da chuva, que atrapalharia a concretagem da praça. As atividades que foram retomadas no mês passado, concluíram a concretagem e realizaram, ainda, a capinagem e a limpeza do local. Estão faltando, agora, a colocação do piso na área de convivência e a instalação de postes e luminárias.

A realização deste projeto contou com a solidariedade de muitos órgãos. Firmas de concreto e de material elétrico doaram os materiais que foram utilizados na construção da praça. O Horto Municipal ajudou com as plantas e a prefeitura com a terra e o pessoal de terraplanagem. A Universidade de Uberaba também entrou como colaboradora.

**Decisão**

Cada Universidade tem direito a inscrever um projeto para concorrer ao Prêmio Top Educacional. A iniciativa de enviar a proposta da construção da praça partiu de um consenso entre o professor Marcelo Palmério, Reitor da Universidade de Uberaba e da Pró- Reitora de graduação, professora Maria Helena. Eles decidiram que, naquele ano, o melhor projeto junto à comunidade tinha sido aquele desenvolvido pelo curso de Arquitetura da instituição. Cinco professores que haviam iniciado esse trabalho, escreveram e encaminharam um resumo. O resumo foi aceito e, então, eles mandaram o projeto por inteiro.

A coordenadora do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Uberaba, Carmem Maluf, disse que se sentiu muito orgulhosa quando recebeu a notícia de que a proposta que eles enviaram havia sido premiada. "Foi emocionante. Para os alunos, então, foi muito importante porque eles perceberam que o trabalho que eles tinham iniciado no curso tinha dado fruto," concluiu.

**Solenidade**

A premiação aconteceu no dia 7 de abril deste ano, em Brasília, e contou com a participação de autoridades do Ministério da Educação, do Congresso Nacional e do governo do Distrito Federal. O 1º lugar ficou com a Universidade Anhembi que apresentou o projeto "Centro de Design e Moda Anhembi Morumbi" que procurou desenvolver atividades conjuntas e interdisciplinares no curso, gerando diversas conquistas que alavancaram a pedagogia vigente.

Além da Universidade de Uberaba, que recebeu menção honrosa pela atividade comunitária que os alunos do curso de Arquitetura realizaram, o Centro Universitário Newton Prata também foi prestigiado. O Centro desenvolveu um projeto relacionado à Toxicomania que foi dividido em três etapas: prevenção, tratamento e reinserção dos alunos dependentes. O atendimento feito por alunos e professores dos cursos de Psicologia, Medicina, Farmácia, Nutrição e Pedagogia trabalham com usuários a partir dos 12 anos.

**O Prêmio**

O Conselho da Presidência da Associação Brasileira de Mantenedoras de Ensino Superior (ABMES) instituiu, em 1992, o Prêmio Top Educacional que tem por objetivo premiar as instituições de ensino superior que apresentem projetos propondo soluções inovadoras dentro dos cursos oferecidos por elas.

O Prêmio, que em 1997 passou a se chamar "Prêmio Top Educacional Professor Mário Palmério", é concedido a apenas uma instituição. As demais, que mostrarem trabalhos também interessantes, são contempladas com menções honrosas.

Esta foi a segunda menção honrosa recebida pela Universidade de Uberaba. A primeira, em 1999, foi conquistada pelo curso de Jornalismo através do Revelação, o Jornal- laboratório da Faculdade e, ainda, pela proposta de humanização da narrativa jornalística na busca pela modernização do curso.

issuu-downloader.com

## Dependência química

# Drogas, álcool e vida, será que combinam?

fotos: reprodução

Simone Silva
5º período de Jornalismo

Desestrutura familiar tais como pais separados ou muito controladores e influência de amigos, são alguns dos principais motivos que levam os adolescentes a se iniciarem no mundo das drogas. Muitas vezes, a forma como alguns pais educam seus filhos, controlando-os de maneira excessiva para evitarem o contato com as drogas, possivelmente desperta curiosidade, levando-os a experimentar, e até mesmo a gostar.

Geralmente, adolescentes iniciam no mundo das drogas através do álcool e o cigarro. Os embalos os amigos são normalmente o passo incial para que o jovem experimente algum tipo de droga. A maconha é na maioria das vezes primeira droga ilegal a ser experimentada. O uso eventual de drogas na adolescência, não é indício para a definição de um perfil distintivo do viciado ou dependente químico.

Adolescentes viciados em drogas têm mais tendências a abandonar os estudos, a engrossarem os índices de desemprego e a marginalidade, principalmente os adolescentes com pouco poder aquisitivo pois acabam roubando para sustentar o vício. O dependente começa a mudar seu comportamento mudando geralmente todo o seu comportamento: troca as amizades, as obrigações ficam em segundo plano, tornam-se agressivos, irritam-se com qualquer coisa, enfim, a pessoa muda todo seu perfil psicológico, físico e moral.

A grande maioria dos jovens não consegue abandonar o uso de drogas sem tratamento: jovens com transtornos psiquiátricos (depressão), amigos de usuários de drogas, uso precoce de álcool, baixa auto-estima, filhos de usuários, jovens que gostam de se arriscar e de vivenciar sensações muito intensas, que não pensam no futuro, que têm o hábito de mentir e jovens impulsivos.

A droga é toda substância que produz efeitos no organismo. Seu uso torna-se um problema quando o objetivo é provocar alterações mentais nas sensações, no grau de consciência e no estado emocional, levando à dependência física e psicológica.

**Gonçalo conta que, quando tomava cerveja, a família achava bonito, dizia que ele era forte, que agüentava**

"Já nasci alcoólatra", disse Gonçalo Garcia Diniz Filho 57 anos, que por volta dos sete anos se viciou numa bala de chocolate recheada com licor. Como a bala era fraca, ele a ingeria em quantidade, não conseguia ficar sem ela. Foi assim até os 14 anos, quando começou a tomar todo tipo de bebida alcoólica. Não teve influência de ninguém, foi por vontade própria.

Gonçalo conta que, quando tomava cerveja, a família achava bonito, dizia que ele era forte, que agüentava. Mas muitas vezes ele ficou embriagado, fazendo coisas fora da realidade, e obtendo perda de memória. Quando as pessoas contavam a ele, o que havia feito, ficava ansioso e depressivo.

O álcool fez com que ele perdesse muitas oportunidades, como a de estudar, de jogar futebol, perdeu também vários empregos. Depois dos 14 anos, era difícil o dia que ele não bebia, já não era mais ocasional, nem social, era habitual. Chegou a experimentar as drogas ilícitas, mas sua dependência, continuou mesmo no álcool.

**Depois dos 14 anos, era difícil o dia que ele não bebia, já não era mais ocasional, nem social, era habitual**

Com 30 anos, Gonçalo tomou consciência e viu que não dava mais. "Já não agüento mais esse alcoolismo, estou com vontade de suicidar", disse ao irmão que lhe falou: "você agüenta sim, quem não agüenta são os outros". Seu alcoolismo, já estava atingindo sua família, fazendo com que a esposa e os filhos, não o respeitassem mais, pois ele trazia do bar, brigas, misérias, ódio e ciúmes.

Foi então que ele resolveu procurar ajuda, indo a uma reunião do A.A. (Alcoólicos Anônimos). "Na primeira vez que fui, já parei de beber, pois cheguei e vi escrito 'evite o primeiro gole mente aberta`". Lá descobriu que alcoolismo é uma doença, e não safadeza e diversão como acreditava. "Gostei das reuniões e frequento o AA até hoje. Fazem 26 anos que eu não bebo álcool", diz Gonçalo.

As reuniões do A.A. não promovem apenas a abstinência alcoólica, existe também apoio para a mudança de caráter, de comportamento e transformação de vida.

Hoje, depois de 26 anos longe do álcool, Gonçalo ainda participa das reuniões, do A.A., desenvolvendo projetos sociais, encaminhado pessoas para as clínicas de recuperação e para o próprio A.A.

A *Alcoólicos Anônimos* é uma irmandade mundial de homens e mulheres que se ajudam mutuamente a manter sobriedade e que se oferecem para compartilhar livremente sua experiência na recuperação com outros que possam ter problemas com seu modo de beber. A preocupação do A.A. é com a recuperação pessoal e a contínua recuperação individual dos alcoólicos que procuram socorro na irmandade.

A A.A. é auto-sustentável. Seus próprios integrantes e grupos geram e administram os recursos, e recusam contribuições de fontes externas. Seus membros preservam o anonimato pessoal na imprensa, filmes e outros meios de comunicação. A irmandade funciona através de mais noventa mil grupos locais em mais de cento e quarenta países.

**Segundas intenções**

Por trás do consumo de drogas há um grande interesse econômico, pois a adolescência representa um grande mercado para uma série de produtos como roupas, músicas, tipos de alimento, álcool e para o consumo de drogas.

A maconha é a droga mais usada no mundo, sendo consumida na forma de cigarro. É obtida das folhas e flores secas da planta Cannabis Sativa que apresenta cerca de sessenta substâncias psicotrópicas (substância que age sobre o psiquismo, como calmante ou como estimulante, provocando perturbações



issuu-downloader.com

psíquicas) sendo a mais importante delas o THC (tetrahidrocanabitol). A droga é adquirida na forma de trouxinha, onde a mesma se encontra prensada em forma de tablete. Sua coloração é esverdeada e, para se tornar possível o consumo, é preciso desmanchar o tablete para que fique como o fumo encontrado nos cigarros, na forma de folhas picadas, quando então é colocado no papel e enrolado para que o "baseado" (cigarro de maconha) seja fumado.

O Centro de Reeducação do Adolescente, localizado em Uberaba, desenvolve projetos com menores infratores. Segundo a psicóloga do centro Renata Andréa Ferreira, a maioria dos adolescentes atendidos por ela, cometem pequenos furtos para conseguirem dinheiro para comprar drogas.

Renata atua na área da psicologia social tentando resgatar os valores e levantar a auto-estima dos internos. Para desenvolver este trabalho ela usa técnicas como: testes psicológicos, entrevistas individuais, dinâmicas de grupo e mandalas. "Este trabalho é muito importante, pois os internos chegam desmotivados, muitos ficam sem tomar banho, não se valorizam e essas dinâmicas os ajudam muito", explica Renata.

Uma vez por semana, ela trabalha com as famílias dos internos. É neste momento que Renata constata que na maioria dos a desestrutura familiar é muito grande. E junto com um profissional do serviço social confirma-se que o adolescente mergulhou no mundo das drogas e veio a cometer o atosinfracionais por falta de estrutura familiar.

**"Assim como você precisa de pessoas para te iniciar no uso de drogas, você precisa também de outras tantas para te ajudar a parar"**

Ela explica que no centro de reeducação do adolescente eles têm o privilégio de conhecer o outro lado dos internos. Aqueles meninos que lá fora fazem maldades e cometem atrocidades, no centro adquirem outra conduta, como o desenvolvimento de alguns trabalhos interessantes e circulando livremente por todo o local.

Os internos permanecem no centro por quarenta e cinco dias. Segundo Renata, não é um tempo desejável para fazer um tratamento. Devido à ansiedade e a esse tempo de abstinência, quando saem eles reencontram a família ainda desestruturada, e começam a fazer novamente o uso de drogas.

Com apenas doze anos de idade, Roberto Lazarine, conheceu o tabaco e o álcool. Ele que hoje está com 38 anos vem de uma família de alcoólicos. Sua avó era alcoólatra, e dos seus onze filhos, oito são dependentes de álcool, inclusive seu pai, que morreu por problemas causados pelo álcool. Não demorou muito, quando um primo lhe apresentou a maconha.

Roberto fala, que quando experimentou a maconha, viveu momentos de prazer e alívio para seus problemas, principalmente por causa do alcoolismo de seu pai. Para ele a droga foi como um refúgio, pois as brigas e a desarmonia reinavam em sua casa.

Segundo ele, muitos dependentes de drogas, buscam a aprovação de um determinado grupo ou tribo. O rito de entrada para a pessoa permanecer no grupo com o qual ele se identificou era fazer o uso de drogas. Jnum determinado momento se envolveu tanto com as drogas que deixou a escola.

Aos 18 anos Roberto usava maconha e inalantes. E aos 19 anos quando foi para o exército, conheceu um amigo que lhe apresentou a cocaína. Ele esqueceu todas as outras drogas e mergulhou na cocaína, onde ficou até os 26 anos.

Como trabalhava para ajudar na renda familiar e para sustentar seu vício, Roberto conseguia esconder sua situação da família, procurando melhorar sempre antes de chegar em casa. Seu caso talvez seja uma exceção, mesmo sendo dependente, ele não entrou no mundo da marginalidade, e trabalhou com carteira assinada durante o tempo em que foi usuário.

"Trabalhei em uma loja, onde cheguei a me abrir com o patrão, como eu era um bom funcionário, às vezes ele deixava eu dormir de manhã no banheiro. Forrava papelão e dormia. Mas chegou um tempo que pedi demissão, pois estava sendo dominado pela droga e não conseguia fazer outra coisa, a não ser usar drogas."

Quando percebeu que já estava dependente da droga injetável, ele tentou uma fuga geográfica, mudou de Uberaba para São Paulo. Tentou largar as drogas de várias maneiras. Investiu em novos relacionamentos, novos empregos, mas o problema sempre ressurgia. Pensou que o casamento e um filho seriam a solução. Chegou a se casar, teve um filho, o casamento durou apensas nove meses, pois o problema com as drogas persistia.

**Estudos e pesquisas mostram que o uso de drogas na adolescência traz problemas de saúde na idade adulta**

O que levou Roberto a refletir e tomar consciência de que a droga estava acabando com a sua vida, foi seu filho. "Nos finais semana, não fazia o uso, pois eu ficava com meu filho. Mas um domingo "fui buscá-lo na *rebordosa*, lembro que quando estendi as mãos para pegá-lo, ele não quis vir comigo, aquele dia fui para casa pensativo e uma semana depois eu me internei".

Depois de sua recuperação, nunca mais usou drogas, ele fala que até pode mas não deve. Aprendeu que não precisa disso para viver, ele sai, vai a festas, mas sempre sabendo o limite entre ele e as drogas.

"Assim como você precisa de pessoas para te iniciar no uso de drogas, você precisa também de outras tantas para te ajudar a parar e manter distância, porque muitos conseguem parar, mas não conseguem se manter distanciados". Afirma Roberto, que durante 14 anos o que mais fez foi parar, mas não conseguia se manter distante.

Hoje, livre das drogas há dez anos, Roberto tem uma boa relação com seu filho. Além disso faz trabalhos sociais, é integrante de um grupo religioso, e orienta os jovens que passam pelo que um dia ele passou. Também é presidente do Centro de Reeducação do Adolescente. Voltou a estudar, se formou em Magistério e atualmente cursa o 4º ano de pedagogia.

"Hoje eu encontrei minha felicidade, não preciso de "baseado" nem de cerveja, tomo uma garrafa de água mineral e me sinto uma pessoa normal, danço, curto, e aproveito a vida", disse Roberto Lazarine.

A cocaína age no sistema nervoso, acelerando a atividade mental e produzindo estados de excitação psíquica. O usuário tem a sensação de que é forte, poderoso, invulnerável, importante e que pode tudo. Depois de algum tempo de uso, o usuário acha que está sendo perseguido e espionado. Provoca euforia quando inalada ou injetada, liberando neurotrasmissores cerebrais que são substâncias responsáveis pela comunicação entre os neurônios. Quando o efeito está acabando, o usuário passa por uma depressão forte, fazendo que volte a usar.

Estudos e pesquisas mostram que o uso de drogas na adolescência traz problemas de saúde na idade adulta, que são: problemas respiratórios, como resfriados e sinusites, dificuldades de concentração, memorização e aprendizagem, dores de cabeça, tonturas e problemas de visão.



issuu-downloader.com

Especial

# RPG também é educação

## Jogo estimula criatividade e aguça a interpretação

**Guilherme de Oliveira Marinho**
**Camila Montandon Drummond**
**Adriana C. Rodriguez da Cunha**
**Eder Marcílio Guimarães**
**Selma Maria Neri**
**1° ano de Jonalismo**

*– "Vocês estão na porta do Castelo do Lord Shovemmort. É um grande castelo cinza, com algumas poucas árvores secas nos arredores - diz o mestre. – O que vocês vão fazer?*

*– Vou abrir a porta - diz o Ladino Quarion, o Elfo.*

*– Está trancada – retruca o mestre.*

*– Então vou usar minhas perícias de ladrão para arrombá-la*

*– Muito bem, você conseguiu. Quando você e seus amigos de aventuras entram no castelo dão de frente com o grande hall principal, no centro há uma escada velha e de madeira, o chão é coberto por um tapete vermelho, empoeirado e com estranhos desenhos. Há duas portas a direita, duas a esquerda e outras duas atrás da escada. No segundo andar vocês vêem várias portas e três estátuas de Gargulas, uma a direita, uma a esquerda e uma logo após o fim da escada. Todo salão cheira a mofo – diz o mestre. O que vocês vão fazer?*

*Então Paladino Prestor fala:*

*– Vou abrir uma das portas à esquerda.*

*E mestre fala:*

*– Quando você faz isso, as Gargulas despertam e começam a preparar um ataque contra vocês. O que vão fazer?*

*– Eu desembanho minha espada larga e preparo um ataque de investida- diz o Paladino Prestor.*

*– Vou conjurar uma magia de bola de fogo- fala a grande maga elfica Endy.*

*E o clérigo anão grita: - Desapareçam, seres malignos! – E começa brandir seu machado.*

*– Eu vou me esconder e atacar furtivamente essas Gárgulas. – fala Quarion"*

Este é um exemplo típico de uma sessão de RPG, um novo jogo que surgiu em meados de 1974, nos Estados Unidos, que mais tarde se tornaria um dos hobbies mais praticados por pessoas do mundo inteiro. Chamado pelos ingleses de RPG, ou seja, "Role Playing Game", que no bom português se torna Jogo de Representação, ele trouxe polêmicas por ser chamado por alguns pais de "joguinho viciante", causou discussões e desentendidos por ser ainda tratado com preconceito, foi taxado como "coisa de maluco" e no extremo, "jogo do demônio". Entretanto, o jogo não perdeu sua popularidade e está presente até hoje.

No Brasil, o RPG chegou em meados da década de 80, através de estudantes que faziam intercâmbio nos EUA. Veio a chamada "geração xerox", que providenciava cópias dos caros livros originais norte-americanos. Obviamente, naquela época, só podia jogar quem dominava a língua inglesa. Em 1991 surgiu o RPG brasileiro pioneiro – Tagma, que tinha como cenário a fantasia medieval. No mesmo ano veio GURPS, um "RPG universal", que aceita qualquer gênero e continua popular até hoje. Com o tempo, muitos dos grandes títulos estrangeiros ganharam versões traduzidas, assim como surgia novos jogos feitos por brasileiros.

**Em 1991 surgiu o RPG brasileiro pioneiro – Tagma, que tinha como cenário a fantasia medieval**

A princípio, o jogo era apenas diversão, mas educadores, psicólogos e jogadores experientes, viram nele um grande potencial na área do ensino, dos tratamentos psicológicos, e até mesmo uma forma de expandir suas capacidades sociais.

fotos e ilustrações: reprodução

Trata-se de uma forma diferente de contar histórias e sua essência maior está na criatividade. Quando lemos um livro ou vemos um filme uma história é contada para nós - nos imaginamos no lugar dos protagonistas dos filmes, vivendo suas aventuras e o RPG vem de encontro a este anseio. Em vez de uma história contada pra você, ela será contada com você. É como uma peça teatral, onde os jogadores criam seus personagens e os interpretam. O diretor seria chamado de mestre. É ele quem controla o mundo onde se passam as aventuras e narra os acontecimentos. Desta forma, o jogador não é um mero espectador, mas um participante ativo, que como um ator, representa um papel e, como um roterista, escolhe caminhos e toma decisões nem sempre prevista pelo mestre, contribuindo na recriação da aventura.

**Um bom desempenho dependem da maneira como você utiliza a imaginação e a inteligência**

Um bom desempenho dependem da maneira como você utiliza a imaginação e a inteligência para, em cooperação com os demais participantes, buscar alternativas que permitam encontrar as melhores respostas para as situações propostas pela aventura. É um exercício de diálogo, decisão em grupo, de consenso. Mas não existe competitividade, já que a diversão não está em vencer ou derrotar os outros jogadores mas sim em contar ou criar histórias.

### RPG ajuda a aprender

Estes jogos podem ajudar o aluno a fixar a matéria ou até mesmo a se interar sobre ela para poder jogar bem. Neste caso os temas abordados podem ser:

*História*: o professor pega uma parte da história como a Idade Média e divide a turma entre camponeses e nobres. Tratando-se da Revolução Francesa, o professor pode criar um site para os alunos navegarem. O mestre virtual cria uma história que no final de cada aula apresenta um desafio ou uma missão. Para obter sucesso, o aluno precisa navegar no site a procura das informações necessárias.

Jogadores de "Caverna do Dragão" participam do XI IERPG (encontro internacional de RPG)



issuu-downloader.com

Essa seria uma mistura de livro-jogo com PbEM (play by-e-mail)

*Química*: O aluno deverá pesquisar, por exemplo, as várias técnicas de fracionamento de misturas para abrir portas com "fechaduras químicas", e assim, poder sair de um labirinto criado por um misterioso alquimista.

*Matemática*: enigmas e charadas matemáticas irão trazer mais animação e entusiasmo se fizerem parte de uma aventura num mundo dominado por poderosos computadores (alguém pensou em Matrix?).

*Física*: ao invés de estudar só teoricamente, as fórmulas de queda livre e do movimento curvilínio sem saber exatamente sua utilidade, o aluno deverá compreendê-las para poder calcular e dirigir projéteis numa batalha simulada entre países, sob comando de vários grupos de colégas de classe.

**Em alguns países como a Dinamarca e Suécia, o RPG está sendo aplicado nas aulas de História**

*Inglês:* durante uma aula pode ocorrer um acidente no contínuo espaço-tempo, transferindo toda classe para uma cidade dos Estados Unidos. O sentido de perigo, de emergência, vai estimular os alunos a buscar todos os seus conhecimentos para se sair bem da situação.

*Literatura*: uma tarefa muito interessante para uma aula seria a criação e redação de aventuras para serem vividas pelos próprios alunos e colegas de outras classes.

*Redação:* é um ótimo estímulo para escrita, já que ao criar aventuras, o aluno terá que escrevê-las.

Algumas escolas já perceberam as vantagens de ensinar jogando o RPG, o aluno se envolve muito mais no aprendizado, pois se sente estimulado já que cria-se uma identificação com a matéria. O conteúdo da aula deixa de ser coisa teórica e distante para se tornar mais vivo e atraente.

No Centro Educacional Lagoa (CEL) o RPG está sendo aplicado nas aulas de História em alguns países como a Dinamarca e Suécia, isso já ocorre com frequência. Nos Estados Unidos, o criador do AD&D (um dos títulos de RPG mais jogados do mundo), Davi Anerson, já trabalha em RPG educacional à dez anos. Já no Brasil, com as estruturas rígidas das escolas, este trabalho fica restrito àquelas que têm algum tipo de atividade complementar.

O RPG é mais um recurso à disposição de professores e alunos, não devendo ser tomado como o mais importante e, muito menos, como o único recurso a ser utilizado em aula.

### Por que o preconceito?

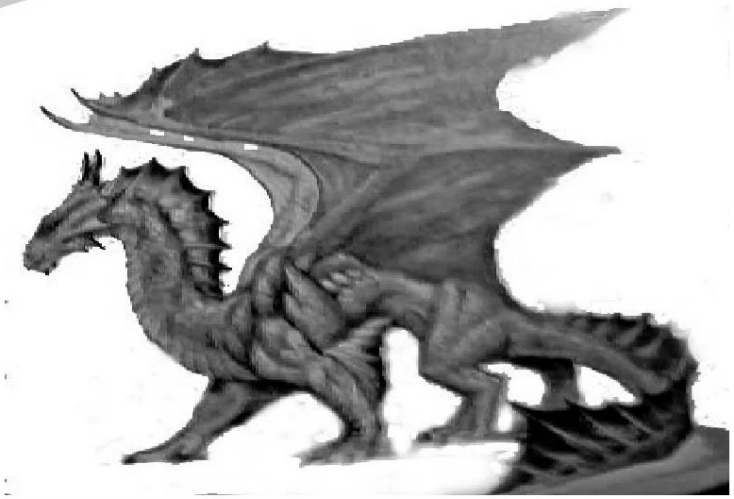
É possível perceber o quanto o RPG tem sido tratado com preconceito. Talvez porque as pessoas não saibam exatamente do que se trata e, por isso, temem ao desconhecido ou talvez por tamanha deturpação que este jogo sofreu aos olhos do Poder Público e da mídia.

Foi o que aconteceu quando Aline Silveira Soares, de 18 anos, foi encontrada morta a facadas num cemitério em Ouro Preto (MG), em outubro de 2001. Pelas marcas de sangue e pela posição em que seu corpo se encontrava, era provável que estaria acontecendo um ritual fictício dentro de um jogo de RPG e por isso, diversos jogadores do seu grupo foram indiciados pelo crime. Infelizmente, o assassino de Aline não soube diferenciar a enorme fronteira entre ficção e realidade.

A partir disso, a maioria das pessoas, mesmo sem ter a mínima noção do que é o jogo, abominaram-no, influenciados diretamente pelos meios de comunicação. Transformaram-no, em um jogo diabólico, demoníaco. Preestabeleceram estereótipos como "coisa de maluco", "joguinho alienante", entre outros. E assim, formaram opiniões superficiais sem ao menos se preocuparam em conhecer sua verdadeira grandiosidade, sua real intenção.

Outro motivo é que, muitas vezes, o RPG é associado a só alguns títulos como "Vampiro", "Iluminati", "Divina Comédia" ou "AD&D". Sabemos que RPG não se limita a só esses títulos , mas sim a diversas categorias. Desligar o RPG de um ou outro título é o primeiro passo para mostrar que o jogo pode ter várias utilidades.

Se alguém reclama que é um jogo do demônio, bole uma aventura bíblica. Se alguém reclama que é um vício, procure jogar um pouco menos. Mas se alguém reclamar que é um jogo prejudicial, que traz má influência, mostre para essa pessoa como o RPG está sendo utilizado no Brasil de forma positiva e dinâmica.



O clássico dragão da fantasia medieval é uma criatura presente nos mundos do RPG

Vale lembrar que um dos maiores desenhos já criados nos anos 80 que, ainda hoje, é de grande sucesso, *A Caverna do Dragão*, cujos amigos Hank, Sheila, Diana, Eric, Presto, Bobby e Uni se unem para combater o vilão Vingador e o dragão Tiamat, foi criado por Gary Gygax o mesmo autor do primeiro RPG, o Dugeons & Dragons.

Mais ainda, este RPG foi baseado nos livros do escritor JRR Tolkien que é uma saga épica de fantasia medieval que recentemente se transformou num dos maiores sucessos do cinema mundial, O Senhor dos Anéis.

Outro filme de grande sucesso, *Entrevista com Vampiro*, baseado na obra da famosa escritora Anne Rice, foi uma das fontes de inspiração para a criação do segundo maior título de RPG do mundo, juntamente com seus "livros-irmãos", respectivamente - Vampiro: a máscara, Lobisomem: o apocalipse e Mago: a ascensão.

Enfim, se não há preconceito com desenhos, cinema, literatura,... por que deveria haver com o RPG, que não passa de uma maneira diferente de se contar histórias?

segue

# As 10 regras máximas

***Essas regra que seguem são próprias para um live action, um modo diferente de jogar RPG, onde os jogadores se caracterizam como seus personagens e onde o lado teatral do jogo é mais evidente. Mas, mesmo assim, algumas delas, são de interessante aplicação no jogo de mesa, a modalidade mais praticada pelos jogadores, pois propicia mais organização dentro do jogo e acaba com eventuais desentendimentos que possam ocorrer durante o jogo.***

**1- Avise todos. Mesmo que voce escolha um locaal discreto para o jogo, tenha certeza de que todos nas redondezas sabem que está acontecendo. Lembre-se, os vizinhos e transeuntes podem ficar assustados se não souberem que é apenas um jogo.**

**2- Não toque. Em nenhuma situação um jogador deve tocar um outro nem em lutas simuladas, nem simples abraços. No máximo, um toque ou aperto de mão – apenas quando realmente necessário. Além de evitar todo tipo de acidentes, isso também poupa voce de ter problemas com o namorado da garota que seu personagem está tentando seduzir...**

**3- Nada de armas. Mesmo que seu personagem esteja armado, nunca – nem verdadeiras nem réplicas. Na melhor das hipóteses, use apenas armas que pareçam obviamente falsas e inofensivas, mesmo quando vistas à distancia – de preferência feitas de papel ou plástico de cores vivas e brilhantes.**

**4- Área restrita. Depois de delimitada a área do jogo, os participantes não devem abandoná-la até o fim do jogo. Voce nunca deve, de forma alguma, atuar como personagem fora da área – ou mesmo ser visto fantasiado longe de onde acontece o jogo.**

**5- Sem álcool. Nunca sirva bebidas alcoolicas em um Live.**

**6- Sem vidro. Não use copos ou garrafas de vidro. Acidentes acontecem.**

**7- Sem sangue. Faça o favor de não aparecer com a "brilhante" idéia de usar tintas, corantes ou groselha como sangue falso.**

**8- Vista-se no local. Deixe para colocar sua fantasia e/ou maquiagem de vampiro Apenas no local do *live* – não importa a distância ou meio de transporte que voce pretende usar para chegar lá.**

**9- Sem ressentimentos. Lembre-se que um Live é, acima de tudo, apenas um jogo. Quando ele termina, termina também as rivalidades, tramas e traições entre os personagens. Levar rixas do jogo para a vida real vai apenas aborrecer você e os outros.**

**10- Um adulto. Este é a regra mais importante. Acima de tudo, nunca realize um Live sem a autorização, supervisão e a presença de pelo menos um adulto responsável.**



issuu-downloader.com

## Especial

# Confira as opiniões

reprodução

**Roslilane dos Santos, 18 anos, estudante do curso de serviço social da UNIUBE, jogadora de RPG**

"Acho que o jogo propicia a capacidade de desenvolver a criatividade porque os jogadores atuam como personagens. Além do mais, os ajuda a trabalhar em grupo, desenvolver dinâmica e isso pode até ajudar no mercado de trabalho porque hoje em dia este, procura pessoas que saibam trabalhar em grupo e que sejam criativas. O jogo utilizado como método não convencional nas escolas para ajudar o aluno a aprender, é muito interessante, quebra a monotonia. Os alunos se sentem mais incentivados quando o professor desenvolve algo diferente na aplicação da matéria. Os títulos que tratam sobre história como, Império romano, as entradas e as bandeiras são um ótimo exemplo. Ajudam o aluno a ter mais compreensão de como era naquela época, já que o aluno vivencia a história. Eles aprendem sobre a cultura e a arte destes povos até mesmo para poder compôr seu personagem.

Dependendo do título, o RPG pode até ter uma aplicação social. Já no caso da utilização do jogo em clínicas para a recuperação de dependentes químicos e doentes mentais, ser for comprovado uma evolução e melhora dos pacientes é válido."

"Eu nunca sofri preconceito por parte dos meus pais, mesmo porque eles não entendem bem o que é o jogo e não reclamam de mudanças no meu comportamento. Mas notei que me tornei mais desinibida e também mais sociavel, eu estou até dando uma entrevista ( risos)."

reprodução

**Maria Fernanda de Oliveira, dona de casa, mãe de jogador de RPG**

"Eu conheço pouca coisa sobre o jogo mas preferiria que o meu filho não jogasse porque absorve muito o tempo do jogador. Ele tem que ficar elaborando o jogo da semana, o perfil do personagem que ele vai interpretar e a dedicação de horas e horas por semana atrapalha os estudos.

De certa forma o RPG é um jogo macabro, pois os personagens das histórias que eles criam são monstruosos, maus, existe duelos entre o bem e o mal, existe morte e violência nos contos.

Mas eu, mesmo assim, vejo um lado bom no jogo. Ele tem o lado didático, desenvolve a leitura, redação, criatividade. O meu problema é realmente com o tempo que meu filho dispensa ao jogo, assim como computadores e jogos eletrônicos. Sobre o RPG educacional eu sou a favor desde que eu sinta um efeito positivo no seu filho. No caso do RPG que está sendo utilizado para quebrar a monotonia da sala de aula, colocando os alunos para vivenciar situações reais em que a matéria tem aplicação prática, como o teatro por exemplo, eu acho muito interessante."

Guilherme Marinho

**Janete Tranquila Gracioli, psicóloga e educadora da Uniube**

"Eu percebo que o RPG traz grandes benefícios para quem o utiliza: ele estimula o raciocínio rápido, a imaginação e a interação com outras pessoas. No caso do RPG educacional eu vejo como positivo esta forma alternativa de aprendizagem, fazendo com que os alunos se envolvam e participem ainda mais das aulas. Os jogadores de RPG que eu conheço, são pessoas mais centradas e criativas, eles ganharam uma linguagem mais técnica graças a utilização do RPG.

Pessoalmente, eu não vejo o jogo RPG como causa de comportamentos negativos – a não ser que seja utilizado em excesso, assim como qualquer outro jogo.

A respeito do fato ocorrido na cidade de Ouro Preto, com a estudante Aline Silveira Soares de 18 ano, acho que ouve uma manipulação da mídia, para que as pessoas pensassem que a morte estava associada ao RPG. Eu não acredito que o RPG estimule o instinto de morte ou de destruição de alguém. Eu acredito que quando este tipo de instinto é estimulado não é o jogo a resposta deste comportamento, pois pelos meus conhecimentos o RPG não leva ninguém a praticar isto."

# Os melhores títulos do mundo

**D&D -** Atualmente o RPG mais jogado no mundo. Basicamente espada e magia: guerreiros, magos, clérigos, bárbaros, bardos e paladinos exterminam monstros e vilões, destróem masmorras, salvam princesas e conquistam tesouros.

**Vampiro: A Máscara -** neste jogo polêmico, o jogador é colocado no papel de um vampiro. Um ser atormentado com a perda de sua humanidade e pelas intrigas e conspirações que permeiam a sociedade vampírica. Os vampiros se organizam em clãs e sociedade, cada um com seus objetivos. Recomendado para adultos.

**Lobisomem: o Apocalipse** - um jogo-irmão de Vampiro, desta vez com lobisomens. Mas, ao contrário da criatura folclórica, aqui os personagens pertencem a raça Garou – homens-fera que secretamente protegem Gaia, a Mãe-Terra, contra uma força maligna chamada Wyrm responsável pela poluição e corrupção do mundo.

**Em um jogo polêmico, o jogador é colocado no papel de um vampiro**

**GURPS** - Este é um RPG genérico. Suas regras são flexíveis e permitem ao grupo jogar vários gêneros, em vários cenários. Uma série de livros avulsos oferecem material de consulta para essas variantes: em GURPS Fantasy, por exemplo, temos um mundo de fantasia medieval; GURPS Conan, usa um cenário da história em quadrinhos; e títulos como GURPS Império Romano, Entradas e Bandeiras e Quilombo dos Palmares trazem cenários históricos.

reprodução

D&D é o mais jogado no mundo

**Tagmar** - Este titulo não é um dos maiores RPGs do mundo. Mas vale ressaltar que foi o primeiro RPG criado e publicado por brasileiros. Baseado em fantasia medieval, trazia todos os arquétipos e elementos comuns ao gênero: dragões, magos , guerreiros… conquistou vários jogadores, mas hoje não está mais disponível para vendas em lojas especializadas.

# RPGs históricos

Acima de tudo, RPG é diversão. Mas ele também permite aliar diversão à informação – e não apenas os professores, mas também muitos autores viram esse potencial do jogo para educação. Uma vez que utiliza cenários imaginários, o RPG é excelente para ensinar História, fazendo com que os jogadores vivenciem os períodos históricos a serem estudados.

**Uma vez que utiliza cenários imaginários, o RPG é excelente para ensinar História**

O Desafio dos Bandeirantes: o segundo RPG escrito por brasileiros, embora não seja exatamente histórico (seu cenário, a Terra de Santa Cruz, é apenas ficcional), reproduz com fidelidade a sociedade e o folclore do Brasil no século XVII.

Era do Caos: este RPG tem como cenário um Brasil alternativo, no início do século XXI – mas lidando com problemas de nossa realidade. Os jogadores podem investigar as conspirações de uma Elite que manipula as informações, investigar o sobrenatural ou combater o crime. Livros de apoio oferecem material sobre feiticeiros ou criaturas sobrenaturais. Destaque para Lendas, sobre mitos sul-americanos, como curupiras e iaras e botos.

GURPS Império Romano: o título já diz tudo. Esse suplemento de GURPS, escolhido justamente para o uso em educação, coloca os jogadores em contato com a Roma Imperial, sua história, costumes, mitologia, …

Império: originalmente um suplemento para Tagmar, este cenário foi inspirado no Império Assírio e outras civilizações do Oriente Médio.

Mini GURPS: uma série especial do jogo GURPS, de aprendizado mais fácil, voltado para inciantes. Tem uma coleção de três excelentes títulos históricos: Descobrimento do Brasil, Quilombo dos Palmares e Entradas e Bandeiras, mostrando aos jogadores como foram os primeiros contatos na época do descobrimento.



issuu-downloader.com

Cidadania

# Estudantes criam núcleo de estudos sobre violência contra mulher

## Projeto começou com trabalho voluntário na casa abrigo para mulheres

**Rafael Ferreira**
**Gilberto Lacerda**
**5° período de Jornalismo**

Estudantes do curso de Ciências Sociais conseguem concretizar um antigo sonho. Inicialmente, os alunos começaram trabalhando como voluntários na casa abrigo para mulheres em risco físico, psicológico e social SR-Mulher. Sensibilizados com a situação precária das vítimas resolveram transformar o voluntáriado em pesquisa de campo e criaram o Nupes (Núcleo de Pesquisa Sociais Dra Simone Reis) em parceria com SR-Mulher e Fumesu.

De acordo com uma das idealizadoras e coordenadora do Nupes, Lucimira Reis, o projeto tem como objetivo participar efetivamente da vida das mulheres vítimas, prestando apoio, conquistando a sua confiança e auxiliando-as no dia a dia.

Os estudantes do curso de Ciências Sociais, Manoel de Araújo, Maria Bnair Souza Rezende, Maria Marilene dos Santos Carvalho e Wellington Cruvinel, deixaram claro que o Nupes não se limita apenas a levantar dados e informações. Segundo eles Manoel Araújo, palestras serão realizadas com o objetivando levar informações sobre DST/Adis, importância do controle de natalidade para qualidade de vida. "Queremos ser o ponto de apoio entre a mulher vítima e a nova vida conquistada por elas", revelou Lucimira.

**"Queremos ser o ponto de apoio entre a mulher vítima e a nova vida conquistada por elas"**

### O que é violência contra a mulher?

De acordo com Lucimira toda violência que provoque dano físico, moral, sexual e psicológico é um crime contra mulher.

Objetivo do grupo é prestar apoio às mulheres vítimas de violência

Gilberto Lacerda

Lucimira Reis é uma das idealizadoras e do Nupes

Afirmou ainda que a violência pode ocorrer na família, e na comunidade tendo como algumas características espancamento, estupro, assassinato, violação, maus tratos, pressão psicológica e repressão. "Além da agressão física existem outras agressões contra a mulher. Acusações, xingamentos, humilhações, relações sexuais forçadas, são formas de agressão e passíveis de punições", concluiu Lucimira.

**Com o lema "Prevenir é Viver com Qualidade", o CEJAM já atendeu mais de 3 milhões de pessoas**

A Delegacia Especializada em Crimes Contra a Mulher, de Belo Horizonte/MG, registrou 21.642 ocorrências, nos anos de 1996 a julho de 1998, sendo que 36% são lesões corporais (7.933 casos); Dados da Secretaria Municipal de Saúde de Belo Horizonte, MG, informam que o uso de medicamentos "para dormir" é 40% maior nas mulheres que vivem em situação de violência conjugal do que nas mulheres em uniões não violentas. O consumo de ansiolíticos é 74 vezes superior em mulheres abusadas sexualmente.

http://www.datasus.gov.br/cns/temas/tribuna/violencia_contra_mulher.htm

Com o lema "Prevenir é Viver com Qualidade", o CEJAM já atendeu mais de 3 milhões de pessoas, concentrando suas ações em ensino, pesquisa, informação, controle de qualidade, apoio psicos-social ao paciente e programas de atenção á saúde. Graças à sua experiência de mais de 8 anos em apoio ao Centro de Referência de Saúde da Mulher, da Nutrição, Alimentação e Desenvolvimento Infantil (CRSMNADI), o CEJAM coloca-se à disposição de instituições médico assistenciais, públicas ou privadas sem fins lucrativos a fim de celebrar convênios de parceria e apoio, visando repetir o modelo assistencial do Pérola Byington, incluindo as programações preventivas, curativas e de detecção precoce concomitantemente, através de uma atenção integral, multi profissional e multi disciplinar ao paciente.

http://www.saudeprev.com.br/index.php



issuu-downloader.com

Luciano Guimarães - 7º Período PP - Eureka

Dia 28 de junho, sábado, a partir das 13:30 horas no circuito 2D56, será dada à largada para o Fórmula Mídia.

# FórmulaMídia

*os feras da mídia aceleram por aqui!*

As equipes do 4º ao 8º período de Publicidade e Propaganda estarão se enfrentando volta a volta, segundo a

segundo para saber quem fica com o lugar mais alto do pódio.

Mais prepare-se para grandes emoções, pois a prova será difícil, muitos vão ficar pelo caminho e apenas alguns vão conhecer a fama e a glória.

**Circuito: Sala 2D56**

**Fórmula Mídia,**
**quem é fera acelera.**

issuu-downloader.com